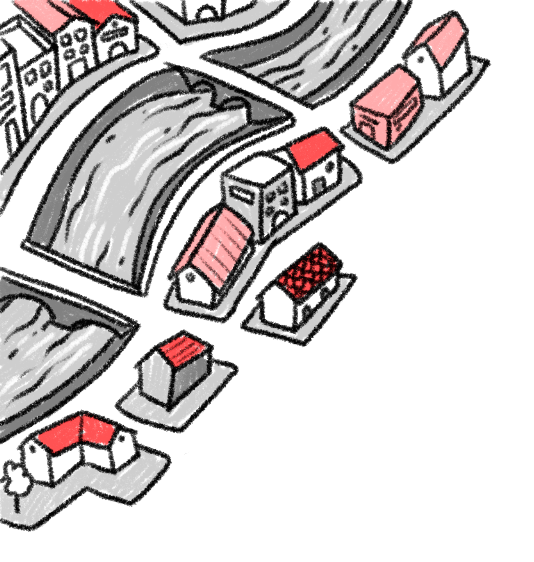
TOOLSET

-un kit de herramientas para un proyecto Urbex-







El kit de herramientas de UrbEX está basado en Itinerants, un juego compuesto por diferentes elementos. Itinerants puede ser **usado como un juego completo, íntegro**(de principio a fin) o puede ser **usado como un set de diferentes herramientas** útiles para desarrollar distintos enfoques a la exploración urbana según los diferentes contextos. Puede complementarse con las herramientas que se ofrecen en la Guía UrbEX, que puede usarse en paralelo a este kit.

Este kit de herramientas contiene una serie de **juegos, ejercicios y metodologías complementarias** que pueden ayudar a profundizar en las distintas fases de Itinerants. El conjunto de estas alternativas se han diseñado para ser incluidas en el juego, pero también para ser jugadas por separado. Considera este anexo como un abanico de instrucciones que divide los elementos incorporados en el juego de itinerants, de manera que puedas usar todas estas metodologías, alguna o ninguna, dependiendo de las necesidades que identifiquéis en vuestro grupo de participantes y sus características. Algunos juegos pueden adecuarse mejor a un grupo de participantes jóvenes, otros pueden profundizar en reflexiones sobre desarrollo urbanístico, y otros pueden ser más ligeros y divertidos.

Como ya sabes, Itinerants es un juego adaptativo, flexible a las necesidades con respecto a la edad, capacidades o intereses del grupo que guías, condiciones de tiempo, disponibilidad, u otros. Si quieres puedes cambiar o adaptar lo que sea, y contactar con nosotras para compartir otras metodologías e ideas que hayas probado y puedan ser útiles para otras facilitadoras. ¡Y si quieres puedes unirte a nuestra red!: https://www.urbex4youth.org/network

También puedes compartir tus descubrimientos y adaptaciones por redes sociales, como twitter (@urbex4youth); instagram (@urbex4youth); y facebook https://www.facebook.com/urbex4youth

Si quieres puedes tener a mano esta caja de herramientas mientras lees las instrucciones del propio juego de itinerants. **Cada fase contiene aquí dos metodologías complementarias**, que puedes elegir y adaptar si lo necesitas.



1- ¡Definiendo las reglas!

1. **Rompiendo el hielo:** Aquí hay algunos ejercicios de introducción que puedes proponer a tus participAntes para crear un ambiente relajado y ayudaros mutuamente a definir vuestro juego. También puedes usar estos 'rompehielos' en cualquier otro momento de la partida, cuando veas que la energía del grupo pueda estar decaída.
   - **Dos verdades, una mentira.** Cada participante dirá tres cosas sobre sí mismo: dos de ellas son verdaderas y una es mentira.
   - **Piedra Papel tijeras.** Los participantes se dividirán en parejas y jugarán piedra, papel o tijera. El que pierda en cada juego coreará el nombre del ganador, que tiene que jugar contra otro hasta que quede un solo ganador en la sala.
   - **Mapa de grupo.** El suelo de la sala es un mapa y los participantes deberán ubicarse de acuerdo a diferentes preguntas compartidas por el Maestro de Ceremonias.
     - Una parte de la sala es "extremadamente de acuerdo/me gusta" y la otra es "extremadamente en desacuerdo/no me gusta". es decir: piña en la pizza, uso de motos, música rap, etc.
     - El suelo es un mapa del mundo y los participantes se posicionan de acuerdo a las preguntas que les hace el Maestro de Ceremonias. es decir: ¿dónde se come mejor, dónde se siente más cómodo, dónde se produce la mejor música?, etc.
2. **Un mapa puede tener muchas formas:** Para definir los límites de tu exploración urbana, puedes contar con un mapa con delimitaciones cartográficas sobre un área, pero también puedes definir la ruta sin usar un mapa, sino otros elementos reconocibles a simple vista, considerando alternativas a lo que es un mapa, por ejemplo:
   - Folletos o listas que definen una exploración de los elementos emergentes del paisaje: color de los edificios, tipo de pavimento, etc. Por ejemplo: Explorar siguiendo las áreas verdes hasta que no haya más árboles; Explorad el barrio pero guiándoos únicamente por los edificios naranjas…
   - Un enfoque situacionista para definir una ruta, creando caminos dibujando sobre un mapa diferentes líneas que no están vinculadas a una frontera de un área, sino a una línea de ruta más espontánea, como un círculo, una espiral u otros dibujos simples.
   - ¡Cualquier cosa que puedas imaginar!

   En nuestro Manual hay diferentes opciones que ya se han implementado en diferentes contextos para reconocer la ciudad de diferentes maneras: https://www.urbex4youth.org/handbook. También puedes probar los ejercicios de oginoknauss para establecer diferentes nominaciones de la ciudad con el fin de reconstruir nuestra visión de lo que es el espacio urbano: http://exercises.oginoknauss.org/

Consejos adicionales:

- **Un mapa de tu barrio:** Obtener un mapa dibujado simple, actualizado y claro de un barrio no es tan fácil, especialmente trabajando en barrios que están abandonados por la administración local. Sin embargo, hay otras instituciones en las que puedes buscar un mapa, como:
  - Asociaciones de vecinos
  - Organizaciones comunitarias (religiosas, clubs, etc..)
  - Bibliotecas locales
  - Redes sociales y foros de la comunidad.

- **Y si no consigues un mapa, construye uno propio:** Puedes crear un dibujo simple de la zona del barrio donde se va a jugar el juego, para que los participantes desarrollen su creatividad, adquiriendo un enfoque más consciente sobre cómo relacionarse con el espacio público.



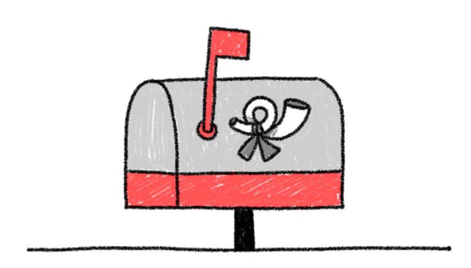
2- Fase de polinización: La Colonia explora

1. **Usar las tarjetas de recursos según su temática:** Cuando se trata de comprender una ciudad y planificar su exploración, existen diferentes perspectivas y enfoques que se pueden considerar. Puedes agrupar las tarjetas de recursos en el juego ItinerAnts con un enfoque temático que sea interesante para el grupo de participantes. Algunos ejemplos de ramos de tarjetas y su uso podrían ser:
   - **Una perspectiva histórica:** Definir un recorrido por el barrio que esté conectado con un enfoque histórico, por ejemplo, lugares destacados para el desarrollo de un barrio, o tener una lista de edificios que ahora están desaparecidos o transformados.
   - **Una perspectiva cultural:** Su ruta puede guiar a los participantes por los puntos relevantes del barrio para artesanos, músicos, pintores, fiestas u otros eventos culturales.
   - **Una perspectiva naturalista:** Puedes diseñar una actividad que esté orientada a la conexión con la naturaleza en el entorno urbano, con una ruta que explore la belleza natural del barrio, ofreciendo detalles sobre parques, senderos, miradores o lugares para hacer un picnic.

- **Una perspectiva de desarrollo urbanístico:** También puedes pensar en una ruta que favorezca la atención y el entendimiento de cómo el barrio se ha desarrollado y cuáles han sido los procesos que han influido a la planificación urbana del barrio: ¿Cómo se han construido y usado los espacios públicos? ¿Cómo se han colocado los edificios? ¿Cómo se gestiona el aparcamiento y la presencia de los coches en el barrio?

- Decidid los grupos de tarjetas colectivamente. También podéis hablar sobre lo que vincula un recurso con un tema específico.
- También puedes considerar usar solo las tarjetas en blanco y tener un enfoque creativo sobre qué es un recurso y qué es lo que vais a explorar en la fase de polinización.

2. **Elige un lugar secreto de tu barrio y deja un mensaje oculto:** Puedes crear tus propias misiones durante el juego, por ejemplo, animando a los participantes a explorar el barrio en busca de mensajes ocultos que hayas dejado antes en puntos específicos. Al seguir los mensajes ocultos, los participantes descubrirán aspectos específicos de su vecindario que antes desconocían.



Consejos adicionales:

Para acercarte a personas desconocidas durante la exploración, es mejor ser honesta, expresando de dónde viene tu curiosidad por el vecindario y presentándote en un contexto. Por ejemplo, podrías decir:

«Hola, soy *[Tu nombre]****. Estoy haciendo una actividad del colegio sobre nuestro vecindario, ¿te importaría participar? Solo nos llevará dos minutos»***

o ***«Hola, soy*** *[Tu nombre]* ***y estoy investigando sobre el espacio público en nuestro vecindario. ¿Tienes unos minutos para charlar?»***

Comunica claramente que estás haciendo preguntas con fines educativos. Hazle saber a la persona que estás buscando información para comprender mejor la comunidad y sus residentes. De esa manera, podrás cumplir con las misiones de las Cartas de misión desde una posición de curiosidad y ganas de aprender.

Recuerda que no todo el mundo se siente cómo hablando con alguien que no conoce. Si alguien no quiere participar, respeta su decisión e intentalo con la siguiente persona que pase.

3- Los túneles del nido de hormigas: Compartiendo historias

Cada grupo representará su obra, acción o performance frente al público de participantes. Si es necesario, después del juego, pueden compartir algunas impresiones más sobre sus recursos y mostrar cómo los marcaron en el mapa el día anterior.

A. Juego de rol: Cada grupo recibirá instrucciones para desarrollar una obra de teatro en la que los participantes asuman roles específicos para presentar sus recursos. Algunos ejemplos de situaciones de rol podrían ser:

- Un grupo de animales que viven en el barrio, preocupados por el estado de sus recursos, organizan una asamblea para discutir mejoras.
- Gente del futuro visitando el barrio.
- La voz colectiva del barrio
- Políticos visitando el barrio, haciendo promesas de resolver problemas relacionados con los recursos.

Los facilitadores serán muy importantes aquí para alentar a los participantes a ser creativos en el desarrollo de los roles y las cosas que dirán durante la presentación.

B. Gafas Temáticas: En esta metodología complementaria, los participantes reflexionarán sobre su impacto en el barrio. Pueden hacer preguntas como *¿de qué nos estamos olvidando?*, para involucrar a los participantes en una conversación para redefinir el vecindario y explorar ideas para un cambio positivo. Las Gafas Temáticas es un juego de roles en forma de gafas que los participantes se ponen para ver el mundo desde una perspectiva diferente, que puede estimular el pensamiento creativo y mediar en la conversación, por ejemplo:

1. ¿Cómo percibo yo, como un pájaro, mi barrio?
2. ¿Cómo percibo yo, como árbol, mi barrio?
3. ¿Cómo percibo yo, como persona mayor, mi barrio?
4. ¿Cómo percibo yo, como estatua, mi barrio?
5. ¿Cómo percibo yo, como unx niñx, mi barrio?



4- Esparciendo semillas - Rediseñando el barrio

Una maqueta del barrio de tus sueños.

Los grupos tendrán materiales disponibles para construir una maqueta/miniatura del barrio con plastilina, materiales reciclados (que pueden recoger en la calle durante las sesiones anteriores), tijeras, calcomanías, marcadores, etc

Las facilitadoras deben invitar a las participantes a ser tan creativas y locas como quieran: una convención de animales, un trineo enorme, una plaza de conciertos, lo que puedan imaginar.

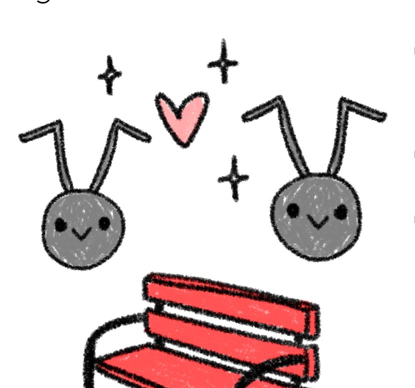
Compartiremos **algunas preguntas que pueden ayudar a estimular la imaginación**, en caso de que los participantes de algunos grupos tengan dificultades para entrar en el estado de ánimo adecuado:

- **¿Qué le falta a su vecindario?** Propón una conversación donde las participantes discutan sus percepciones de su vecindario e identifiquen los aspectos que desean redefinir o mejorar.
- **¿Cómo imaginarían el barrio los personajes populares/históricos?:** También puedes guiar la conversación a través de la perspectiva de un personaje, cualquier figura pública o protagonista ficticio, y tratar de decidir colectivamente cómo sería el barrio de este personaje.

Uso de las pegatinas de hormigas.

Las pegatinas para redefinir el barrio es una herramienta que se puede utilizar al final de la experiencia de juego o por sí sola, pero está diseñada para hacer un acercamiento específico a los recursos reales desde diferentes perspectivas después de tener una reflexión colectiva de los recursos.

Podrías impulsar un diálogo sobre experiencias personales, vínculos emocionales, o historias relacionadas a ciertos recursos, como si fueran cajas de memorias y de historias que están detrás de ellos, o incluso, si quieres, impulsar que imaginen historias aunque no hayan sucedido. Las pegatinas sirven para hacer explícitas estas historias y estas emociones, y colocarlas en los recursos se haría como un gesto de amabilidad con los elementos urbanos. Por ejemplo:



- Usar las pegatinas para nombrar árboles en la exploración (como si fueran amigos)
- Una historia de amor que ocurre en un banco.
- Una historia inventada en la asociación de vecinos.

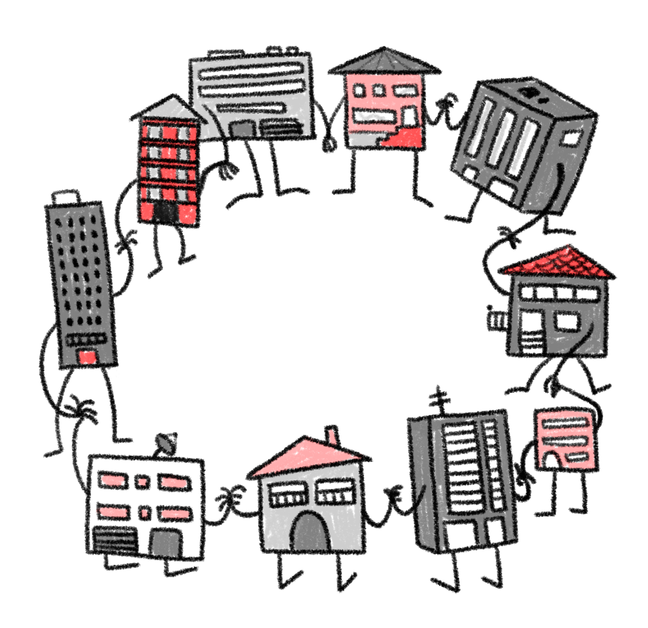


Consejos adicionales:

- Considera también reconfigurar las pegatinas como quieras. Puedes cambiar la frase que la Hormiga te está sugiriendo en primer lugar para completar, antes de imprimir los materiales, para adaptarla a la situación que más te convenga.
- Puedes reemplazar el código QR para vincularlo a audios, imágenes o videos que ilustren la historia que está nombrando en la etiqueta.

Nota:

Hay que asegurarse de no dañar nada al aplicar las pegatinas. Cada cambio que hagas en el vecindario debe ser fácilmente reversible.



¿Qué es UrbEx?

UrbEX es un proyecto Erasmus+ de 2 años de duración
destinado a desarrollar la exploración urbana como herramienta
para implicar y capacitar a los jóvenes en sus barrios.

Urbex4youth.org urbex4youth



Créditos

Itinerants se ha desarrollado en el marco de **UrbEx**.

El desarrollo ha sido coordinado por **ZEMOS98** (España) junto con **Tesserae** (Alemania), **Bond of Union** (Italia), **Nomadways** (Francia) y **4Change** (Portugal).

El diseño gráfico e ilustraciones está realizado por Marina Álvarez-Dardet.

Los participantes en las distintas fases de **UrbEx** también han contribuido a esta versión final del juego.











Este proyecto ha sido fundado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. La Comisión Europea no se hace responsable de las consecuencias derivadas de la reutilización de esta publicación.
Este Manual es el resultado del proyecto Erasmus+ UrbEX.
Nr. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000028792

